VIDEO GAME GUIA

O DESAFIO
SEM FIM DOS
JOGOS DO VÍDEO

1º VOLUME
DE
(A a H)

RELAÇÃO COMPLETA DE
TODOS OS JOGOS LANÇADOS NO BRASIL

MAIS UMA EDIÇÃO ESPECIAL DA REVISTA
somtrês

Destaque
e guarde junto
com seus videogames

ENCICLOPÉDIA DO ROCK 85

Vem aí a edição 85 da mais completa e tradicional Enciclopédia do Rock *editada no Brasil. Biografias de todos os grupos importantes, discografia completa, fotos inéditas. Agora que o rock entrou na moda, muita gente está descobrindo o embalo mais forte de toda a história da música do Ocidente. Mas você sabe onde está o melhor. A garantia está na tradição.* **SOMTRÊS** *lançou as duas primeiras edições da* Enciclopédia do Rock. *E está preparando a terceira – revista, aumentada, atualizadíssima. Se alguém quiser, pode ficar com qualquer imitação apressadinha. Mas você conhece o melhor.* Enciclopédia do Rock 85.

Mais uma edição especial da revista somtrês

A primeira a sintonizar o rock.

Quando o videogame desembarcou no Brasil, ele já tinha cumprido sua rota de sucesso total nos Estados Unidos. E muita gente imaginou que ele estava chegando com muito atraso em terras tropicais, o que iria certamente torpedear seu êxito por aqui. Mas não foi nada disso o que aconteceu. E no segundo Natal do videogame — no final de 1984 —, os joguinhos voltaram a ocupar os primeiros lugares nas listas dos mais vendidos, esgotando estoques de lojas e fabricantes. Este sucesso também pode ser avaliado pelos seguintes números: na primeira edição deste catálogo, feita em janeiro/fevereiro de 84, relacionamos 198 jogos; agora, esse total se elevou para 473 títulos — portanto, enfim, um acréscimo capaz de acompanhar o ritmo da inflação estilo Delfim Neto: 238%. Isso mesmo: entre 84 e 85 houve um aumento de 238% no número total de jogos disponíveis no mercado brasileiro. E é lógico que não estão todos aqui, pois alguns fabricantes não enviaram as informações a respeito de seus jogos a tempo, enquanto há outros que não sabíamos que já estavam produzindo. Por isso, a partir de março, estaremos continuando a completar e atualizar a relação dos desafios do videogame no Brasil.

ABELHAS ASSASSINAS
(Odyssey)

Tudo corre em torno da batalha entre as abelhas brancas (enxame defensor da Terra) e os Besouros que estão invadindo o planeta e são protegidos por enxames de abelhas assassinas. Essas abelhas assassinas vão mudando de cor e se tornando cada vez mais perigosas, até se transformarem nos temíveis demônios vermelhos que atacam impiedosamente as abelhas brancas. A única arma que seu enxame de abelhas brancas tem é o raio fulminador que é recarregado a cada besouro morto e desintegra o enxame inimigo. Há a possibilidade de 26 variações neste jogo.

ACERTE SEU NÚMERO
(Odyssey)

É um jogo educativo, destinado principalmente a crianças em idade pré-escolar. Pode ser disputado por duas pessoas, que têm de encontrar a correta solução para problemas de subtração, soma ou símbolos e "correr" com bonecos, localizados nas extremidades do vídeo, até a resposta. Os problemas são enunciados na base da tela e as alternativas encontram-se flutuando na parte superior. Ganha pontos o jogador que primeiro "agarrar" a solução certa.

A CONQUISTA DO MUNDO
(Odyssey)

Jogo de estratégia que, além do cartucho, tem tabuleiro, marcadores e fichas. Batalha entre os jogadores que buscam conquistar poder suficiente para subjugar todos os outros. Isto se consegue através de toda sua diplomacia e de batalhas reais, controladas por você e vistas na tela. A cada vitória, você terá aumentado sua base de poder. No tabuleiro, você tem um mapa do mundo, onde você e seus companheiros vão marcando as posses de cada um. Para 2 a 6 jogadores.

ACOPLAGEM — RESGATE
(Odyssey)

Dois jogos num só cartucho. Em Acoplagem, você deve tentar alunissar e, depois, acoplar seu módulo à nave-mãe, gastando um mínimo de energia para não cair. Neste trajeto você pode perder muita energia e recuperá-la controlando muito bem o seu módulo. Em Resgate, você tem que salvar as pessoas que estão em um edifício e levá-las ao pronto-socorro. Vence quem conseguir resgatar mais pessoas em dois minutos.

ACROBATAS
(Odyssey) ou
CIRCUS
(Cromax, Dynacom e Genus)

Como num circo, um acrobata salta sobre uma gangorra e lança ao ar um acrobata voador que, dependendo do impulso, consegue estourar um dos balões que estão no alto da tela, ganhando pontos. Mas há o perigo da queda instantânea, barreiras e dificuldades a enfrentar.

ADVANCED DUNGEONS DRAGONS (LABIRINTOS E DRAGÕES)
(Intellivision)

Você comando uma expedição com 3 heróis que precisam encontrar as duas partes da coroa do Rei que está numa caverna na montanha nebulosa. Você conta com 3 flechas e precisará atravessar muitos perigos até chegar à montanha. São montanhas marrons (intransponíveis), montanhas negras (têm passagens), muros (você precisa encontrar a chave), rios (é necessário um barco) e florestas (só dá prá atravessar com um machado). Esses elementos precisam ser conquistados pelo caminho. E ainda temos os inimigos (é contra eles que você vai usar as flechas de que dispõe): morcegos, a aranha e o rato (que podem ser eliminados com uma flechada), e ainda um dragão alado que só pode ser destruído com 3 disparos. São 4 dificuldades e podem jogar 1 ou mais jogadores.

ADVENTURE
(Atari e Dynacom)

O objetivo é conseguir reaver uma taça encantada, roubada por um mágico. Além de encontrar a taça, o jogador terá de brigar com três ferozes dragões e um morcego negro, que tentarão a todo custo impedi-lo de levar a bom termo sua missão. Para proteger o jogador há, no entanto, uma espada mágica. O jeito mais simples de encontrar a taça é atraí-la com um ímã que fica logo depois de uma ponte. O jogador deve tomar cuidado com o dragão que protege o ímã, que a qualquer descuido poderá devorá-lo. *Adventure* só pode ser disputado por uma pessoa, e oferece três níveis de dificuldade.

AIRLOCK
(Dynacom e Genus)

O herói desse cartucho se encontra num submarino nuclear avariado, que está afundando. Para fugir, precisa achar duas chaves que darão acesso ao elevador de cada nível e abri-las na seqüência certa: primeiro a laranja, depois a branca. Em seguida, deve procurar o elevador alaranjado que, em cada nível do submarino, encontra-se em um lado diferente. O jogo é uma corrida contra o tempo e, para escapar dos andares, o jogador tem apenas dez segundos. É preciso cuidado, também, com os torpedos, que estão soltos e podem bater no boneco, deixando-o desnorteado por alguns segundos. Dentro de cada elevador, faz-se necessário levar o herói até o fundo, onde ele tocará na parede; depois de várias subidas, a disputa estará encerrada.

AIR RAIDERS
(CCE e Dynacom)

Você decola seu avião e tem a sensação de estar dentro de uma cabina com controlador de altitude, marcador de aviões atingidos e um marca-

dor que indica a munição disponível ainda (começa o jogo com 99 tiros). Com a mira que você tem na tela, tente acertar os aviões que vão aparecendo à sua frente antes que seu combustível termine.

AIR SEA BATTLE
(Atari, Dynacom e Genus)

Um ou dois jogadores podem se transformar em comandantes de artilharia, de submarinos ou caças, disparando contra aviões e navios inimigos. O jogo apresenta 27 variações e em todas o botão vermelho do videogame é usado para disparo. O tempo de duração de qualquer das variações é de, no máximo, 136 segundos, mas pode terminar também quando um dos jogadores marcar 99 pontos. Durante os últimos dezesseis segundos, o marcador permanece piscando para mostrar que o tempo está se esgotando. Outra opção, no mesmo cartucho, é atirar numa galeria de tiro-ao-alvo contra patos, palhaços e coelhos. Os alvos, em velocidade variável, surgem de diferentes direções.

ALIEN
(Dynacom e Genus)

Ao dirigir o herói por um labirinto, comendo trilhas de pequenas marcas, o jogador ganhará pontos. O objetivo final é limpar o labirinto e fugir de diversos monstros, que só podem ser devorados depois que o herói encontrar algumas vitaminas. Na segunda parte do mesmo jogo, a missão é levar o herói até sua nave espacial, atravessando carreiras de bichos sem neles tocar. Neste cartucho deve ser usado o joystick.

ALIEN
(Odyssey)

Oito robôs armados de canhões laser e protegidos por escudos estão atacando uma cidade. O objetivo do jogador é defendê-la através de um único robô, que está dentro de um pequeno tanque ambulante, armado também com canhão de raios. Para auxiliar a defesa há três escudos: o robô do jogador deve se dirigir para um deles cada vez que for atingido, quando fatalmente perderá o tanque. Devem ser neutralizados todos os atacantes e, além disso, uma nave espacial que os acompanha.

ALIENÍGENAS
(Dismac)
Consulte **MEGAMANIA**
(Cromax, Dynacom, Genus e Robby Game)

AMIDAR
(Cromax, Dynacom, Genus e Robby Game) ou
ENIGMA
(Dismac)

O principal objetivo é colorir um labirinto. Há no entanto, várias dificuldades para que isso se efetive; as paredes de fora são policiadas por um rastreador e as de dentro por patrulhas de guerreiros e porcos. Ao pintar os quatro lados de cada caixa, ela se tornará azul, e é isto que deve ser conseguido, no menor tempo possível. As patrulhas devem ser evitadas, mas se elas se aproximarem muito, o botão vermelho as fará desaparecer momentaneamente. Quando todo o labirinto estiver pintado, as patrulhas se transformarão em frangos, e será a vez do jogador, caçar. A segunda fase do jogo é praticamente igual, mas os personagens são diferentes. Para uma só pessoa.

ASES DO AR
(Dismac)
Consulte **SKYJINKS**
(Dynacom, Genus e Robby Game)

ASTEROIDS
(Atari e Genus) ou
ASTEROIDES
(Dynacom)

O objetivo é destruir dezenas de asteróides que estão cercando uma nave espacial, antes que eles a atinjam. Ataque-os com raios, disparados da própria nave, e procure acertar também os outros obstáculos como satélites e OVNIs. A nave pode voar em todas as direções, e os pontos serão marcados de acordo com o número de asteróides e outros objetivos acertados. O cartucho permite 66 variações e pode ser disputado por um ou dois jogadores.

ASTROBLAST
(Dynacom)

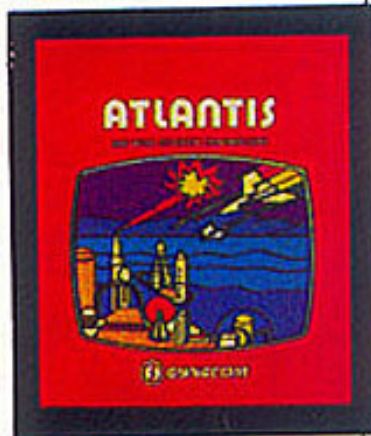
Dez bases estão ameaçadas por bombas giratórias, mísseis e rochas que caem de todos os pontos do céu em velocidades variáveis. O jogador deve alvejar os objetos, movimentando também as bases. O número de ataques inimigos aumentará proporcionalmente à quantidade de pontos que forem registrados. O botão vermelho serve para dar os tiros; mantendo-os sob pressão constante, o fogo será contínuo. Disparos contra objetos muito perto da base são perigosos: com a explosão, ela poderá ser destruída. O jogo pode ser começado com a chave direita do videogame na posição A, ganhando maior velocidade em B. Use a chave esquerda para disparos manuais (A) ou automáticos (B).

ASTROSMASH
(Intellivision)

Controlando uma nave espacial que possui uma arma poderosa, capaz de destruir desde asteróides assassinos que caem numa chuva até bombas, mísseis e OVNIs, você deve atingir o maior número possível de inimigos, até que eles o peguem. À medida que a contagem aumenta, a velocidade do jogo também aumenta. Para um jogador.

ATAK
(Dismac)
Consulte **DEMON ATTACK**
(Cromax, Dynacom, Odyssey e Robby Game)

ATLANTIDA
(Dismac) ou
ATLANTIS
(Dynacom, Genus, Odyssey e Robby Game)

O principal objetivo é defender a cidade de Atlantis das diversas naves Gorgon que a estão atacando. Cada lado da cidade é defendido por dois postos, e os tiros disparados, daí valem 200 pontos para cada aeronave grande abatida e 2.000 para o bombardeiro. As naves acertadas por disparos do Posto de Comando valem 100 pontos e, se o bombardeiro for atingido, são somados 1.000 pontos. Para reconstruir parte da cidade são necessários pelo menos 10.000 pontos. A aproximação das naves e do bombardeiro pode ser percebida pelo som dos seus motores. O cartucho permite quatro variações e pode ser jogado por uma ou duas pessoas.

ATLANTIS
(Intellivision)

Atlantis é uma cidade que precisa ser defendida por você pois está sendo atacada pela frota Gorgon. As naves Gorgon tentam destruir pelos céus as instalações de Atlantis. Você precisa explodir as naves inimigas antes que elas consigam inutilizar suas defesas. Você tem à sua disposição três instalações de defesa: 2 baterias anti-aéreas localizadas nas duas extremidades inferiores da tela e os discos sentinela. As duas baterias têm mira móvel e o disco sentinela podem ser lançado e destruir naves também. O combate pode acontecer de dia, ao entardecer e à noite.

AUTO RACING
(Intellivision)

É uma corrida de fórmula 1 num circuito Grand Prix. São cinco pistas diferentes a percorrer e quatro opções de carros, à escolha do jogador. O objetivo é marcar 50 pontos antes de seu adversário e os pontos são marcados a cada obstáculo vencido. Marca-se pontos também cada vez que seu adversário bater o carro dele e ainda quando você se aproxima da linha de imagem (posição perigosa, pois você

não pode antecipar o que pode acontecer). O circuito comporta no máximo dois carros e, se você jogar sozinho, o objetivo passa a ser percorrer a pista cinco vezes num tempo cada vez menor.

AVENTURA
(Splice Vision)

Você está numa expedição para pegar muitos tesouros numa caverna. Sua única arma é um arco com flechas, que servem para matar os monstros que protegem os tesouros. Ao começar o jogo você verá que os tesouros estão em diversas salas e que você terá que entrar em cada uma delas para pegar cada tesouro. Mas os tesouros estão sob os cuidados de monstros que vão querer pegá-lo, e sua tarefa é ser rápido o suficiente para escapar deles ou acertá-los com suas flechas. Nos perigos a enfrentar, há ainda o supermonstro, que é indestrutível e a sala das paredes que não podem ser impedidas de espremer você. Há vários níveis de dificuldade.

Quase todos os jogos são compatíveis com o sistema Atari, com exceção de três marcas.

B

BACARA
(Odyssey)

Como em um jogo real, cada jogador desafia o banqueiro (no caso, o próprio videogame). O objetivo é conseguir uma soma de pontos maior que a do banqueiro, sem ultrapassar 21. Você começa com um cacife de 1000 dólares e faz suas apostas com auxílio do teclado. Para um ou dois jogadores.

BACHELOR PARTY
(Dynacom)

Nesta guerra vale quase tudo para que o bonequinho do vídeo possa ganhar o amor de uma sensual dama. Cada vez que um jogador fizer 69 pontos, o bonequinho ganhará uma série de prazeres secretos

BACKGAMMON
(Dynacom e Genus)

O gamão é um milenar jogo de reis, passatempo de Nero, Calígula e até do faraó egípcio Tutankamon. Constituído basicamente de 15 peças vermelhas, 15 brancas e 2 dados, ele passa agora ao vídeo e pode ser disputado por dois jogadores. É uma disputa de raciocínio e estratégia, em busca do domínio do tabuleiro. A contagem de pontos é feita no próprio vídeo.

BALÃO TRAVESSO
(Odyssey)

Este jogo se passa dentro de um parque de diversões e você comanda os movimentos de uma criança. Esta criança deve brincar nos carrosséis, no escorregador e no cavalinho para ganhar pontos. A dificuldade adicional fica por conta do balão que a criança tem consigo e que não pode estourar por nada. Para entrar nos brinquedos, ela deve soltar o balão por alguns segundos e aí ele pode bater em algum obstáculo e estourar, sem falar no vento que bate às vezes e no pombo que cisma em querer estourar o balão.

BANK HEIST
(Dynacom e Robby Game)

Neste jogo você é o chefe de uma quadrilha de assaltantes de bancos e deve ir roubando todos os bancos espalhados pela cidade (um labirinto), sem esquecer que no caminho seu tanque deve ser reabastecido e sem se deixar alcançar pelos carros de polícia que o perseguirão constantemente.

BARNSTORMING
(Dynacom)

Com um velho avião bimotor um ás terá que dar um verdadeiro show aéreo... na tela da sua TV. O avião pode subir ou descer, voar em velocidade baixa ou alta, além de cometer várias loucuras acrobáticas. Mas as dificuldades não serão poucas: há pássaros e redemoinhos que podem estragar a exibição. O objetivo é percorrer no menor espaço de tempo possível uma distância predeterminada. Durante o percurso aparecerão até hangares, e o aviãozinho deve passar por dentro deles. Para ser jogado por uma só pessoa.

BARRICADA — DEMOLIÇÃO
(Odyssey)

Dois jogos num só. No primeiro, Barricada, você terá que furar a barricada de blocos em 90 segundos. Lutando contra esse seu esforço, o seu adversário estará no outro controle manual fazendo os diabinhos construtores refazerem tudo o que você conseguiu destruir. Já no segundo jogo – Demolição –, você terá apenas 60 segundos para dinamitar o maior número possível de blocos. Os diabinhos construtores também estarão lá e com o dobro da velocidade que têm no primeiro jogo. Vence o jogador que conseguir deixar menos blocos por destruir.

BASEBALL
(Dynacom e Odyssey)

A simulação do jogo de baseball no vídeo segue as regras básicas das partidas verdadeiras. A bola, rebatida pelo jogador de um dos times, tem que ser lançada pelos adversários o mais longe possível, "queimando" as bases antes que o rebatedor chegue nelas. O jogo pode ser disputado por um ou dois jogadores.

BASIC
(Dynacom)

Basic é uma das linguagens mais usadas nos microcomputadores. Através dela poderão ser resolvidos problemas de contabilidade, controle bancário e doméstico, e construídos gráficos na tela do televisor. O videogame, assim, transforma-se praticamente num micro, e não será difícil montar os próprios programas e "conversar" com a máquina. O cartucho só poderá ser usado por uma pessoa de cada vez.

BASKETBALL
(Cromax, Dynacom, Genus e Intellivision)

Como numa verdadeira partida de basquete, o tempo é um dos inimigos mais terríveis dos jogadores deste cartucho. Você pode controlar todos os pulos, jogadas e dribles de seu jogador, mas terá que defender-se também de seu adversário. A marcação de pontos é feita através das cestas efetivadas. Escolha entre dois graus de dificuldades e jogue contra um amigo ou sozinho, disputando com a máquina.

BATALHA MEDIEVAL
(Odyssey)

Aqui, você está num duelo onde os alvos são castelos medievais. Com o auxílio de uma catapulta você lança gigantescas pedras sobre o castelo adversário, destruindo partes dele. Cada vez que o soldado inimigo ou a catapulta dele forem atingidos, desaparecerão momentaneamente da tela, e será sua grande chance de destruir o castelo inimigo. Vence aquele que conseguir destruir 10 castelos primeiro . A vitória é comemorada com clarins, e o perdedor hasteia a bandeira branca.

BATTLE ZONE
(Dynacom)

Veja em Robot Tank. Este jogo se parece muito com o outro, mas tem menos recursos.

BEAMRIDER
(Intellivision)

Um planeta hostil colocou um indevassável campo de força em volta da Terra para atrasar nosso programa espacial. Mesmo que uma nave consiga atravessá-lo, não conseguirá voltar. Por isso, você foi incumbido de destruir esse campo de força que tem nada menos que 99 setores. Para conseguir terminar sua tarefa você precisará enfrentar e destruir muitos inimigos: naves sentinela guardadas por hordas de naves de ataque, bombas zig-zag, naves sonoras, bloqueadores, rasteadores, e as naves perseguidoras laranja. O jogo tem gráficos animados que criam uma perspectiva em três dimensões. Para 1 a 4 jogadores.

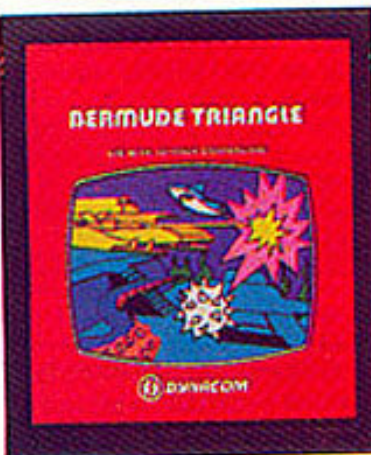
BEANY BOPPER
(Dynacom e Genus)

Em sete diferentes níveis de dificuldade e duas opções de jogo, a missão é agarrar laranjas, pára-quedistas, monstrinhos voadores e demais objetos que caem sem parar. Com os monstrinhos é preciso cuidado, já que eles podem desintegrar Bopper, o herói do jogo, se forem capturados sem antes terem sido alvejados. Com o joystick, o jogador controla os movimentos de Bopper e dispara tiros de longo ou curto alcance. Na primeira opção de jogo os monstrinhos são impedidos de acertar Bopper por vários obstáculos; na opção número dois, eles podem voar através da tela. A velocidade com que os objetos caem varia de acordo com o nível de dificuldade selecionado.

BEAT'EM EAT'EM
(Dynacom)

Este é um dos primeiros "jogos eróticos" lançados no mercado brasileiro. Sobre o telhado de uma casa, um homenzinho está simplesmente se deliciando com as garotas que passam pela rua. O objetivo do jogador é escolher entre uma ou duas garotas e, com elas, não deixar que as demonstrações sexuais do rapaz se percam caindo no chão. As garotas devem correr de um lado para outro da rua, procurando pegar, em três chances, o maior número possível de gotas de prazer do moço. Através da contagem delas é que serão marcados os pontos.

BERMUDA TRIANGLE
(Dynacom e Genus)

A missão neste jogo é recuperar vários objetos perdidos no fundo do mar das Bermudas. O jogador conta com um submarino, mas não são poucas as dificuldades: tubarões, naves e minas explosivas estão constantemente ameaçando esta expedição. Enfrentando os perigos e escapando deles, marcam-se pontos e, no final, pode ser descoberto o mistério do Triângulo das Bermudas. Use o joystick.

BERZEK
(Atari, Dynacom e Genus)

Neste jogo, o herói está aprisionado em um planeta chamado Labiron (Atari) ou Marzon (Dynacom) e dentro de uma seqüência de 16 labirintos, é perseguido Oto Maldade (Atari) ou Oto o Terrível (Dynacom) e seus asseclas. Nos labirintos, o jogador deve fazer o boneco correr sem tocar nas paredes, que estão eletrificadas, fugindo dos atacantes, mas ao mesmo tempo atirando. O botão vermelho do videogame é usado para os disparos. Os movimentos e os tiros dos robôs aumentam gradativamente no decorrer dos diversos níveis, e o objetivo é fazer o maior número de pontos sem ser destruído, acertando nos robôs ou no próprio Oto. O contendor ganhará pontos, também, quando Oto se enfurecer e bater nos robôs, fazendo-os tocarem nas paredes. O cartucho destina-se a apenas um jogador.

BILHAR
(Dismac)

Consulte **TRICKSHOT**
(Dynacom)

BILHAR
(Odyssey)

O cartucho contém dois jogos, ambos disputados em uma mesa de bilhar. O primeiro é Bola Oito, jogado com duas bolas pretas, além das coloridas. O taco sempre estará alinhado com a branca — a bola de ataque. Jogando e defendendo-se do adversário, o parceiro terá que encaçapar pelo menos uma das pretas para vencer a partida. O segundo jogo é Rotação, em que as pretas são substituídas por duas coloridas. Quem colocar nas caçapas o maior número de bolas, independente de cores, ganha a partida. Usar o joystick.

BLUE PRINT
(Rentacom e Robby Game)

Sua namorada está sendo perseguida pelo Ogre e você precisa salvá-la. Só que sua arma foi dividida em várias partes e espalhada em várias casas da vizinhança. Você vai ter que encontrá-las e montar sua arma para só então ajudar sua namorada; portanto precisa ser rápido. As partes da arma devem ser encontradas e levadas ao canto inferior da tela em ordem, senão você não consegue montá-la. Em sua procura, você vai entrar em casas que não têm nenhum pedaço de sua arma, mas têm bombas que você tem que levar até o poço para impedir que estourem. E o valentão do bairro vai querer dificultar mais ainda sua vida. Escape dele. Conseguindo vencer todas as dificuldades, você elimina seu inimigo, salva sua namorada e passa para outra vizinhança onde sua arma vai de novo se espalhar, só que cada vez o número de pedaços fica maior.

BOBBY IS GOING HOME
(CCE)

Sempre alegre, Bobby brinca pelos campos ao som de música. Ele precisa saltar sobre obstáculos, pequenos riachos, de rocha em rocha e ainda desviar dos pássaros e borboletas que encontra em seu caminho para poder desfrutar do verde do campo e do azul do céu. Ao entardecer, Bobby deve voltar para casa, e para isso precisa ainda escapar dos ataques dos morcegos malignos. Conseguindo vencer todos esses obstáculos e dificuldades é que Bobby pode chegar à sua casa e adormecer tranquilo para começar depois um novo dia.

BOLICHE E BASQUETEBOL
(Odyssey)

Novamente são dois jogos num único cartucho. O primeiro é boliche, que procura simular uma verdadeira partida desse jogo na tela. Pode-se até mesmo dar efeitos na bola, depois que ela for atirada. Em basquetebol nem a força da gravidade sobre a bola foi esquecida. Se o adversário, nesta partida, permanecer com a bola por mais de três segundos nas mãos sem fazer qualquer arremesso, o companheiro pode tomá-la e prosseguir. Ambos são disputados por uma ou duas pessoas, e o objetivo é fazer um número de pontos maior que o do adversário.

BOMBARDEIO
(Splice Vision)

Neste jogo você vai pilotar um caça-bombardeio num planeta invadido pelos inimigos. Há variações de dificuldade e nelas você terá duas opções: cinco ou três caças para cada partida. Quando o jogo começa, seu caça aparece à esquerda da tela e você já pode começar a atirar para ganhar pontos (em OVNIs, mísseis, fo-

guetes, bases de lançamento, tanques, submarinos, torpedos, minas e bombas) e se cuidar para não ser atingido pelo inimigo que manda suas armas contra você. Seu radar permite antecipar a chegada dos OVNIs, que valem muitos pontos se destruídos e são muito perigosos.

BOWLING
(Atari, Dynacom e Genus)

É o boliche novamente no vídeo. Há seis variações e pode ser jogado por um ou dois parceiros. O objetivo é derrubar as dez garrafas durante os dez quadros que constituem a partida. Para cada grupo de garrafas o jogador tem direito a duas bolas, que serão disparadas pelo botão vermelho. O posicionamento do jogador e a direção que a bola deve tomar depois de lançada, podem ser controladas pelo aparelho. A contagem é instantânea e pode ser observada na tela. Em cada quadro são marcados até trinta pontos, e o placar informa também os Spares, Strikes e Open Frames.

BOXING (BOXE)
(Intellivision)

Entre numa luta de boxe e tente vencer seu adversário em 15 assaltos de 1:30 minutos. O juiz será o computador e não há possibilidade de roubo. Se você consegue um Knockdown o computador faz a contagem num temporizador. Um Knock-out lhe dá a vitória em qualquer round. Para jogar em cada round que começa você e seu adversário escolhem o lutador que quiserem usar. Eles são seis e têm características de luta diferentes cada um (o vermelho é muito rápido, o azul é muito bom na defesa e assim por diante). A luta pode acontecer em quatro velocidades diferentes e você controla os movimentos do lutador tentando colocá-lo contra as cordas para o golpe final. Para 2 jogadores.

BOXING
(Dynacom)

Lutar boxe contra uma máquina não é fácil, mas neste caso basta usar o controle esquerdo do videogame. Para lutar contra um amigo, o botão vermelho será usado para dar os socos, mas é necessário prestar atenção ao tempo: cada round dura dois minutos. Para nocautear o adversário são necessários 100 pontos, que podem ser acumulados com socos longos (1 ponto) ou curtos (2 pontos). Quem conseguir levar o boxeador até as cordas ganhará muitos pontos. Uma dica: dê um soco e recue, obrigando o adversário a abrir os braços em ataques longos.

É uma forma de ganhar tempo e de poder atacá-lo de surpresa. Para um ou dois lutadores.

BREAKOUT
(Dynacom)

O objetivo é destruir duas paredes, tijolo por tijolo. Para isso, o jogador terá um taco e cinco bolas por jogo. O taco é dividido em cinco partes, e a bola pulará de cada uma delas em ângulos diferentes e cada vez menores. O ângulo de ataque só voltará ao normal depois da 12ª tacada, quanto também a velocidade da bola aumentará. Breakout pode ser disputado por um ou dois jogadores, que terão de se empenhar em derrubar vários tijolos para fazer pontos.

BUGS
(Dynacom e Genus)

O objetivo de um ou dois jogadores é destruir os parasitas antes que saiam completamente de seus ninhos. Outro perigo é Philax, um bicho que muda de cor e pode destruir a arma do herói. Assim que ele se posicionar para ataque, o jogador deve disparar, abrindo fogo com o botão vermelho do joystick. Os jogadores têm três chances para destruir os parasitas e somar pontos. O jogo possui dois níveis de dificuldade — para principiantes ou jogadores experientes.

BUMP'N'JUMP
(Intellivision)

Você está na estrada dirigindo um carro e seu objetivo é conseguir o maior número de pontos destruindo e tirando da estrada os outros carros que encontrar e terminando as estradas. O jogo começa e você tem cinco carros (mas usa um de cada vez), que precisam se manter e chegar ao fim da estrada, para em seguida começar outra até que seus carros terminem, por 32 estradas diferentes e cada vez mais difíceis. Trombe, feche, jogue fora os outros carros antes que eles o façam, salte sobre lagos e sobre os carros para esmagá-los e tome cuidado para não bater nos obstáculos que aparecem no caminho. Para 1 ou 2 jogadores.

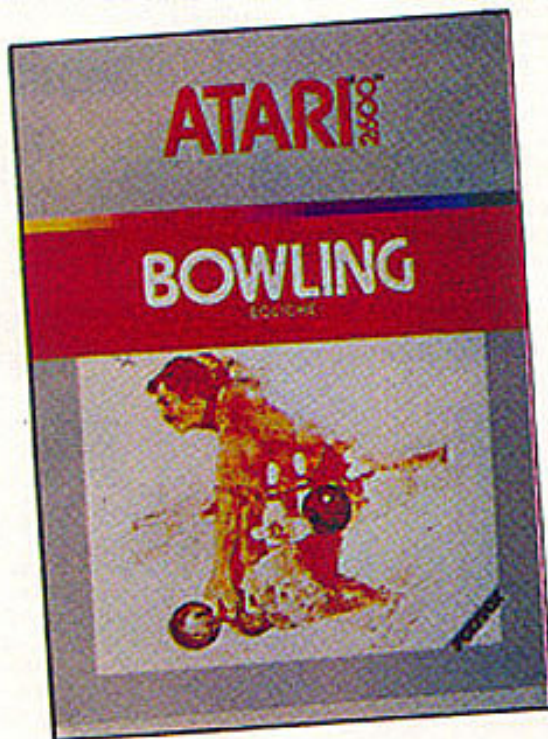
BURACO NEGRO
(Odyssey)

Sua missão é tentar desvendar os mistérios do buraco negro. As dificuldades estão nos meteoros que cruzam o espaço e podem destruir sua nave, pois conseguem arrasar sua proteção magnética. Para escapar, você pode destruí-los ou levá-los para o campo gravitacional do buraco negro. Mas para isso é preciso muito cuidado, porque o campo gravitacional do buraco negro é muito forte e pode atrair sua nave e destruí-la também.

BURGERTIME
(Intellivision)

O objetivo deste jogo é marcar o maior número de pontos enquanto você monta os hambúrgueres que estão espalhados pelo vídeo separados em camadas (pão, queijo, alface, carne). Enquanto você tenta juntar essas camadas, os nojentinhos (salsichas, pickles e ovos) tentam pegá-lo para impedir a montagem. Jogue pimenta neles e sacrifique alguns hambúrgueres para atrapalhá-los. Para um ou dois jogadores.

BUZZ BOMBERS
(Intellivision)

Você está num campo e, como há muitas flores, há também muitas abelhas voando para todos os lados. Você está munido de um spray que pode abater as tais abelhas e ganhar pontos, pois elas se tornam, quando abatidas, favos de mel, que seu amigo beija-flor come, dando mais pontos para você. É preciso pegar todas as abelhas antes que consigam polinizar as flores do campo. Cuidado com as flores, pois elas podem apanhar seu spray numa armadilha. As abelhas operárias constróem colméias e se você conseguir colocar uma operária numa armadilha, poderá assistir à construção de sua própria colméia. Seu objetivo é fazer o maior número de pontos e conseguir sprays adicionais para as etapas mais difíceis.

C

CAÇA-NÍQUEIS
(Odyssey)

Através de nove telas, este cartucho contém uma réplica dos verdadeiros caça-níqueis. Ele pode ser disputado por até quatro pessoas através de apostas feitas tanto na forma de combinações horizontais como verticais. O valor das apostas, marcada na parte inferior direita do vídeo, pode variar de acordo com a vontade dos jogadores. Pode ser jogada com joysticks.

CARNIVAL
(Cromax, Dynacom e Genus)
ou
DOMINGO NO PARQUE
(Dismac)

O jogo se passa numa galeria de tiros. Coelhos, patos e corujas passam em disparada na parte superior da tela e são alvejados por um ou dois jogadores. Os patos no entanto são perigosos e podem atacar o atirador. Para remuniciamento basta acertar chapinhas grafadas com o número oito, que vez por outra passam voando no meio dos alvos.

CASINO
(Dynacom e Genus) ou
POKER & BLACK JACK
(Intellivision)

Com este cartucho são disputados dois jogos de cartas: pôquer ou 21 (Black Jack). As apostas são registradas e cada jogador tem cinco cartas e pode, se quizer, blefar como um jogo normal fora do vídeo. Para um ou dois carteadores ambos munidos de joystick.

CENTIPEDE!
(Dynacom)

O objetivo é salvar um jardim do ataque das centopéias, escorpiões, aranhas e outros insetos. Para tanto o pequeno herói do cartucho conta com um pulverizador de veneno, mas os ataques devem ser rápidos – as centopéias quando escapam se multiplicam e voltam à carga em maior número. Mesmo acertando os insetos, as dificuldades crescem, já que cada centopéia que surge é mais rápida que a anterior. Se o veneno for pulverizado diretamente na cabeça do bicho, o jogador multiplica por dez os pontos ganhos. Acertando no corpo, o número de pontos computados será menor. Para ser jogado com joystick por uma pessoa.

CHECKERS
(Dynacom) ou
VIDEO CHECKERS
(Cromax)

É uma simulação do conhecido jogo de damas na tela. Disputando a partida, um ou dois jogadores devem seguir as regras do jogo oficial. Jogar contra a máquina requer retomadas constantes de novas estratégias, já que ela tentará passo a passo cercar as jogadas de seu adversário humano, às vezes de formas inusitadas. Checkers é disputado com Joysticks.

CHOPPER COMMAND
(Cromax, Dynacom, Genus e Odyssey) ou
COMANDO SUICIDA
(Dismac)

Um ou dois jogadores podem travar uma verdadeira batalha aeronaval, lutando com três helicópteros bem municiados contra bandos de aviões, helicópteros, navios e comboios inimigos. Cada nível de dificuldade (total de 4) começa com uma onda de 12 navios e caminhões inimigos, que e[illegible] cedem cada vez mais rápidas. Cada jato derrubado vale 200 pontos e cada helicóptero 100. Ao chegar a 10.000 pontos o jogador ganha um novo helicóptero, até atingir o máximo de seis. Acertar tiros em comboios ou aviões amigos significa perda imediata de pontos, por isso é preciso atenção. Os jogos dois e quatro são para dois participantes, enquanto nos outros joga-se contra a máquina.

CIRCUS
(Cromax, Dynacom e Genus)
Consulte **ACOBRATAS**
(Odyssey)

COMANDO RAID
(Dynacom e Robby Game) ou
PÁRA TROPA
(Dismac)

Sua cidade está sendo atacada por andróides. Você precisa evitar que os andróides que chegam em grupos e saltam de paraquedas sobre a cidade, consigam alcançar os edifícios pois aqueles que sobreviveram ao ataque do canhão de raios laser, farão um túnel sob a sua cidade e destruirão seu canhão sem que você possa evitar.

COMANDO SUICIDA
(Dismac)
Consulte **CHOPPER COMMAND**
(Cromax, Dynacom, Genus e Odyssey)

COMBAT
(Atari)

Com 27 variações diferentes, Combat simula na tela do televisor uma verdadeira guerra, totalmente controlada por botões. Lutando contra o computador ou contra um adversário humano, o jogador terá à disposição uma série de tanques, aviões e poderosos caças à jato, sem contar coma artilharia pesada, que inclue mísseis e metralhadoras. Os pontos são contados cada vez que uma das armas do inimigo é acertada, mas ao mesmo tempo é preciso habilidade para não ser alvejado.

COME-COME
(Odyssey)

No labirinto que pode ser remodelado a gosto do jogador, o boneco K.C. Munchkin é comandado para comer os diversos segmentos de que é formado o bicho Dratapilar de Vênus. Dratapilar, no entanto, só poderá ser atacadopor trás, já que ele também está preocupado em comer Munchkin. Os pontos são marcados de acordo com o número de anéis comidos. Dratapilar é assessorado por dois outros pequenos bichos, igualmente perigosos para a vida do herói. Eles só poderão ser atacados quando ficarem brancos de medo e paralizados, e isso acontece sempre que um dos anéis de Dratapilar for devorado.

COME-COME II
(Odyssey)

Variação de jogo com o mesmo nome e de muito sucesso. Neste, o Come-Come tem que tentar comer os monstros e para isso pode comer pílulas de energia que piscam intermitentemente na tela e nesse momento os monstros ficam cor de violeta e podem ser comidos até que mudem de cor novamente e voltem a perseguir o Come-Come. Se o Come-Come conseguir engolir todos os monstros, doze novos aparecerão e o placar continuará acumulando pontos. A ação fica cada vez mais rápida e o fantasma do monstro que foi comido corre para o centro do labirinto para se abastecer de energia e volta a caçar o Come-Come.

CONDOR ATTACK
(Dynacom)

É um jogo de habilidade similar ao Demon Attack. Você será atacado por duas fileiras de aves medonhas (os tais condores) e terá para se defender um canhão. As aves aparecem dispostas em duas fileiras, voando da esquerda para a direita, atirando constantemente. O jogador precisará destruir as aves antes que elas o des-

ATARI VIDEO GAME.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS.

ATARI 2600

O INIMIGO Nº

ATARI. ANTES COM ELE DO QUE MAL-ACOMPANHADO. ATARI. TRANSFORMA UM SIMPLES APARELHO DE TV NUMA MÁQUINA QUE VAI ALÉM DA IMAGINAÇÃO. ATARI, O FASCÍNIO DA FICÇÃO DENTRO DA REALIDADE DA SUA CASA. ATARI. COMANDO NAS MÃOS, IMAGENS NA TELA, SONHOS NA CABEÇA. ATARI. TELEVISÃO PARA PARTICIPAR, NÃO SÓ PARA ASSISTIR. ATARI. DE MANHÃ, DE TARDE, DE NOITE, A HORA QUE VOCÊ QUISER. ATARI. MUITOS CARTUCHOS JÁ LANÇADOS. ATARI. TODOS OS MESES, NOVOS HITS. ATARI. DESENVOLVE A

SISTEMA COMPATÍVEL COM QUALQUER TELEVISOR.
A Warner Communications Company
1 DA SOLIDÃO.
ATARI
PSICOMOTRICIDADE DO INDIVÍDUO. ATARI. COMPANHEIRO DOS SOLTEIROS, DOS SOLITÁRIOS, DOS MAL-AMADOS, DOS DESCASADOS. ATARI. UM SISTEMA DE 6ª GERAÇÃO COMBATENDO A SOLIDÃO.
ATARI. QUEM TEM ESTE INIMIGO NÃO PRECISA DE AMIGOS, MAS ELES SEMPRE APARECEM.
POLYVOX
O ATARI DA ATARI.
ATARI®
DESAFIE SUA INTELIGÊNCIA.

truam. Cada vez que uma ave for atingida, uma outra desce de sua fileira para atacar. Destruindo todas as aves, aparece na tela outra turma de aves e as dificuldades aumentam. Depois da quarta tela, as aves atacantes descerão e atirarão com maior velocidade e precisão.

CONFLITO CÓSMICO
(Odyssey)

O objetivo do jogador de Conflito Cósmico é, através de uma nave espacial, localizar e acertar antes que seja alvejado — várias espaçonaves inimigas. Quando um caça inimigo se aproximar, um alarme soará, avisando o jogador que deve enquadrá-lo na tela e atirar. Os pontos são proporcionais ao número de naves adversárias destruídas.

COSMIC ARK
(Dynacom, Genus e Robby Game)

O sol do planeta Alpha Ro está se apagando rapidamente e a arca cósmica pode salvar seus habitantes do planeta condenado. Seu desafio é defender a arca de uma chuva de meteoros e ainda conseguir atravessá-la pelo sistema de defesa planetário para então salvar os indefesos habitantes de Alpha Ro.

COSMIC CREEPS
(Dynacom e Genus)

A missão é salvar o maior número possível de garotos de um planeta na iminência de destruição. O resgate só poderá ser feito enquanto o planeta estiver em passagem por determinado ponto da tela; quando sair de órbita e desaparecer, o tempo do jogo estará encerrado. Na primeira parte os garotos devem ser levados até a porta da nave sem colidir com asteróides ou cometas. Cada resgate bem sucedido redundará em 1.500 pontos. Na segunda, o jogador terá ainda que proteger os meninos espaciais de marcianos, que devem ser bombardeados. Se ao final do jogo o marcador indicar pelo menos 5.000 pontos, o jogador poderá ir para um novo planeta onde novos resgates o esperam. Cosmic Creeps deve ser disputado com joysticks.

CRACK POTS
(Dynacom e Genus)

Do alto de um edifício, você deve ajudar o homenzinho a evitar que as aranhas consigam entrar pelas janelas. Para isso, você tem os vasos que estão no topo do prédio e que você vai jogando nas aranhas cortando seu caminho. As aranhas são de cores diferentes e se movem de acordo com sua cor (em linha reta, ziguezague ou diagonal). Quando algumas delas conseguem entrar, o prédio cai (perdendo um andar de cada vez). O jogo termina quando seu edifício cai quatro vezes.

CRIATIVIDADE
(Odyssey)

Neste jogo, você pode determinar um certo espaço de tempo para cada jogador e neste tempo escolher um desafio escrito a cumprir como: o maior número de palavras escritas, com sete letras em dois minutos, ou uma frase com 57 letras sobre determinado assunto em 10 minutos, etc. Você determina o tempo e se quiser, uma mensagem para o jogador saber que seu tempo terminou. Enquanto o jogador estiver jogando aparecerá na tela, um relógio digital com precisão de segundos para acompanhar seu tempo. Há ainda a possibilidade de jogar "escalação esportiva", "palavra-chave" e "trouxa" com esse cartucho.

CROSS FORCE
(Dynacom e Genus)

A nave espacial controlada pelo jogador tem como missão destruir, através de 4 canhões spectrons, os inimigos Morpuls. Os canhões tem limite de energia, que pode ser recarregada através de pacotes enviados de tempos em tempos. Para libertar a energia contida nos pacotes é só acertá-los com um laser. Um ou dois jogadores terão que tomar cuidado, ou usar os spectrons com o superaquecimento que impede sua utilização até que esfriem. E, quando o jogador se esquentar, também poderá ter uma pausa para se acalmar: basta colocar a chave seletora de modo de TV do videojogo na posição B/W e a partida será congelada. Para reiniciar a chave vai para a posição Color.

CRUZADORES ESPACIAIS
(Dismac)
Consulte SPACE CHASE
(Dynacom e Robby Game)

CRYPTS OF CHAOS
(Dynacom e Genus)

Entrar numa cripta de diversos andares, roubar o maior número possível de tesouros matando os monstros que os protegem é a missão do jogador de Crypts of Chaos. Com o joystick na mão, o jogador comandará o herói na tela, levado-o através dos vários corredores que formam a cripta. Ao encontrar um dos monstros, escolha a forma de luta no cursor localizado na parte inferior do display, e os tipos de missão são representados por símbolos. O jogador acumula pontos quando elimina monstros ou rouba tesouros, mas terá que usar com parcimônia os tiros: quando o marcador de salvas fixado no canto superior esquerdo da tela, chegar a zero, o jogo termina.

CUSTER'S REVENGE
(Dynacom e Genus)

O jogador terá que se virar para conquistar uma jovem índia. As dificuldades passam por flechas que voam sobre o conquistador e por pontudos espinhos de cactus. Se o herói for apanhado por três vezes consecutivas, o jogo será encerrado.

DANCING PLATES
(Dynacom)

Lembra dos equilibristas de pratos dos circos? Neste jogo você será uma menina que precisa equilibrar pratos sobre as varas de madeira como os dos circos. No início do jogo, as varinhas aparecem e sobre a 5ª e a 6ª varas estão dois pratos rodando. Para mantê-los rodando você precisará aproximar a menina das varinhas e pressionar o botão de giro, (que faz girar os pratos). Após a apresentação dos dois pratos, começam a surgir os outros até completar dez. Nessa altura, você terá que ser muito hábil e rápido pois com os dez pratos rodando sobre as varinhas e perdendo a força, você terá que estar atento e não dei-

xar cair nenhum, girando os pratos que estão prestes a cair antes que eles caiam terminando o jogo.

DARK CAVERN
(Dynacom)

O herói do jogo no início, estará num esconderijo, mas depois que sair não haverá volta. Em torno, estarão vários bandidos, e só há duas perspectivas: fugir ou enfrentá-los enquanto a munição do revólver durar. Os bandidos tentarão cercar o boneco e o perseguirão através de várias ruas da cidade, entre prédios e casas. Para este cartucho, o joystick é necessário. Jogam uma ou duas pessoas.

DEADLY DUCK
(Dynacom e Genus)

O jogador terá de manobrar um pato para que ele não seja acertado por tijolos jogados por diversos monstrinhos. Além de fugir, o pato pode também atacar com mortíferas cuspidelas, mas a cada grupo destruído surgirá outro maior e mais bem armado. O objetivo é marcar pontos acertando os bichos e conseguir livrar o pato dos petardos. Na disputa deve ser usado o joystick.

DECATHLON
(Dynacom e Rentacom)

O objetivo deste jogo é ganhar a medalha de ouro na prova conhecida como decathlon nas olimpíadas. As provas (que são dez como indica o nome) devem ser vencidas uma a uma e são compostas desde saltos diferentes até arremessos. O jogo permite até quatro adversários e em cada prova você deve tentar fazer o maior número de pontos.

DEFENDER
(Atari e Dynacom)

Com vinte diferentes variações, um só jogador defenderá a Terra dos ataques de várias naves espaciais que tentarão raptar humanóides e transformá-los em mutantes inimigos. Através da tela do radar, localizada no topo do vídeo, o jogador observará a chegada das naves e as atacará. Caso algum humanóide seja raptado, é necessário destruir a nave, pegá-lo no ar e trazê-lo a salvo até a Terra. Para defesa, o jogador conta com bombas inteligentes e

raios, além de poder desaparecer momentaneamente.

DEFENSORES DA LIBERDADE
(Odyssey)

Resgatar prisioneiros de várias cápsulas de cristal, espalhadas pelo espaço, é a missão do jogador de Defensores da Liberdade. A nave comandada pelo jogador tem um piloto — que se encarrega das manobras de vôo normais — e um co-piloto, a quem cabe controlar a astronave em alta velocidade para escapar de inimigos. Os discos voadores adversários atacam com minas flutuantes, que devem ser evitadas.

DEMOLITION HERBY
(Dynacom e Genus)

Um carrinho deve andar por um campo quadriculado e ir fechando os quadrados no seu trajeto. Isso, sem colidir com nenhum dos outros veículos que também estão andando pelo campo. O carrinho é reabastecido de combustível à medida que fecha os quadrados.

DEMON ATTACK
(Cromax, Dynacom, Odyssey e Robby Game) ou
ATAK
(Dismac)

O objetivo é destruir criaturas fantasmagóricas que estão atacando. Isso deve ser feito através de um canhão laser sem limites de fogo, que será disparado pelo botão vermelho do videojogo. Para manobrar a nave, o jogador usará o manche do aparelho e, a cada ataque que sobreviver, ganhará um novo canhão, até um total máximo de seis. Por outro lado, se os inimigos o acertarem, irá perdendo canhões até que fique sem nenhum. Os ataques repelidos serão recompensados com pontos.

DEMON ATTACK
(Intellivision)

Você estará neste jogo, frente a frente com legiões de criaturas horrorosas que atacam impiedosamente seu planeta. Seu objetivo é destruir os inimigos antes que eles destruam sua nave e ganhar pontos por nave destruída e naves adicionais para certos limites de pontos. A luta é desigual e quem tem menos chances de vencer é você, mas é aí que entra a sua habilidade e inteligência para compensar essa diferença de armas e naves. Tente acabar com os inimigos sem perder suas seis naves iniciais. Para 1 ou 2 jogadores em 12 variações de jogo.

DEMONS TO DIAMONDS
(Dynacom)

Com o Paddle do videogame, um ou dois jogadores devem disparar em diversos bichos que estão bombardeando o herói do cartucho. Os animais inimigos localizam-se em diversas faixas horizontais e, depois de alvejados, continuam ativos durante alguns segundos. Nas mesmas faixas voam rápidos diamantes que, acertados darão muitos pontos para os jogadores.

DESAFIO CHINÊS
(Odyssey)

Um quebra-cabeças eletrônico. O jogador luta contra o relógio para conseguir cumprir a tarefa que o jogo apresenta. Os números que devem ser reordenados com o menor número possível de movimentos, estão na posição "A" ordenados em ordem decrescente. Você deve passá-los para a posição "B" em ordem crescente movimentando-os entre os diversos pontos e estacionando-os temporariamente. São dez variações possíveis desse desafio.

DESAFIO DE PESCADORES
(Dismac)
Consulte FISHING DERBY
(Dynacom)

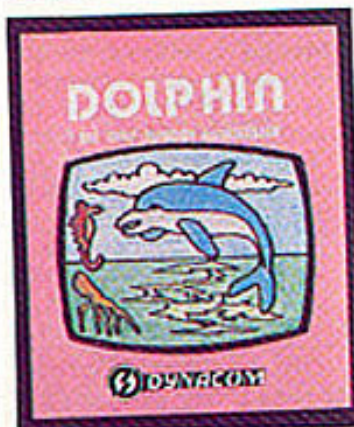
DIDI NA MINA ENCANTADA
(Odyssey)

Didi está à procura do ouro da mina e tem que enfrentar muitos perigos, como as pepitas de ouro gigantes que rolam em sua direção e buracos enormes que se abrem no chão sem qualquer aviso. Didi tem que ser esperto para escapar dos perigos e alcançar a chave de ouro que o leva para outros tesouros.

DODGE'EM
(Atari)

Mudando de pista, acelerando ou freando, vários jogadores tentarão — em três chances — evitar o carro-trombador guiado pela máquina. Bater no carro do computador significa o fim de cada tentativa.

DOLPHIN
(Dynacom)

Guiar um golfinho sobre e sob a linha d'água do mar é a missão do jogador de Dolphin. Com o joystick, o golfinho poderá ser dirigido para todos os lados, na tentativa de escapar de um mortífero polvo que o segue. Devem ser evitadas também, as barreiras de cavalos-marinhos, em oito graus de dificuldade. Para descansar, o golfinho pode comer uma gaivota que vez por outra sobrevoa o percurso. Disputado por um ou dois participantes.

DOMINGO NO PARQUE
(Dismac)
Consulte **CARNIVAL**
(Cromax, Dynacom e Genus)

DONALD DUCK'S SPEEDBOAT
(Atari)

O objetivo é dirigir a lancha do Pato Donald através de vários obstáculos, tomando cuidado para evitar choques. O número de pontos registrados cresce proporcionalmente à velocidade do barco, mas uma colisão significa perda de tempo e velocidade: será preciso dar marcha à ré para retornar à corrida. Outras dificuldades são as algas, um redemoinho e vários peixes. Um só jogador poderá escolher entre as seis variações da disputa e arrebatar, ao passar pela linha de chegada, vários prêmios, concedidos pelo número de pontos.

DONG JR
(Splice Vision) ou
DONKEY KONG JR
(Dynacom)

Neste jogo um gorilinha (Donkey Kong Jr) tenta salvar seu pai (o gorila do jogo já lançado, Donkey Kong ou Monkey) que está preso numa jaula. Ele deve subir pelos cipós, sempre tomando cuidado com os objetos e armadilhas que caem sobre ele, e se refugiar nas ilhas para escapar dos perigos e salvar o papai. São três telas diferentes, com perigos e ambientações diferentes.

DONKEY KONG
(CCE, Cromax e Dynacom)
ou
MONKEY
(Dismac) ou
MONKEY DONG
(Splice Vision)

Mario, o herói do jogo tentará salvar sua namorada, raptada por Donkey Kong. Subindo em rampas sucessivas e escapando dos barris jogados pelo raptor, Mario consegue se apropriar de um martelo, com o qual pode destruir os barris. Subindo pela escadaria ileso até a última rampa, Mario terá de remover vários rebites que o impedem de salvar a garota. Os pulos sobre os barris valem 100 pontos, equivalente ao valor de cada rebite arrancado. As marteladas nos barris valem 800 pontos. Para um só jogador.

DONKEY KONG JR
(Dynacom)
Consulte **DONG JR**
(Splice Vision)

DRAGONFIRE
(Cromax, Dynacom e Robby Game)

O jogador tem que guiar um príncipe e auxiliá-lo a atravessar uma ponte, agachando ou pulando para evitar as bolas que contra ele são atiradas. Uma vez feita a travessia, o príncipe poderá chegar à sala dos tesouros e saqueá-la, tomando cuidado, entretanto, com o dragão cuspidor de fogo que a protege. Usando o joystick, um ou dois jogadores disputam as quatro variações de Dragonfire.

(THE) DREADNAUGHT FACTOR — (DESAFIO ESTELAR)
(Intellivision)

Como piloto de um jato, sua missão é salvar a Terra dos couraçados Zorban, as maiores e mais bem armadas naves de batalha. Os couraçados têm em sua artilharia: canhões, lança-mísseis, torres e silos de mísseis, e você tem apenas as armas do jato para escapar dos ataques deles e impedir que qualquer um dos couraçados alcance o portal das estrelas e coloquem a Terra em perigo.

DUELO NO VELHO OESTE
(Odyssey)

Cada um dos dois jogadores participará com um boneco armado de uma pistola com seis balas. Para ganhar o jogo, deve-se matar o adversário pelo menos dez vezes. As balas ricocheteiam nas extremidades da tela e podem acertar, indistintamente, qualquer dos combatentes. Se a munição tiver acabado, o jogador terá que levar seu pistoleiro para uma árvore da mesma cor que o pistoleiro, onde ele se remuniciará. Outra possibilidade é duelar contra a máquina, mas ela é bastante rápida e dificilmente perde uma partida.

DUENDE
(Splice Vision)

O Duente precisa salvar sua namorada, que está presa no castelo, e você é quem vai ajudá-lo. Gaviões, aranhas e morcegos tentam impedir o Duende de chegar até o castelo. Treine os saltos para que o Duende ganhe pontos no caminho saltando sobre cercas, matos e estalactites. Se o Duende cai ou é derrubado, é eliminado e novo Duende aparece para continuar o jogo. São cinco Duendes ao todo neste jogo. Há também a energia do Duende para preocupar você, pois ele perde energia no caminho e, se esta acabar, mais um Duende é eliminado. A energia é reposta quando você consegue levar o Duende a novo território.

EGGOMANIA
(Dynacom e Genus)

Um urso, munido unicamente de um chapéu invertido na cabeça, deve ser conduzido pelo jogador a catar os ovos que estão sendo continuamente postos por uma galinha situada na parte superior da tela. Os ovos que caírem no chão se quebrarão, formando um verdadeiro mar de gema que pode, afinal, afogar o urso. Usando o paddle, o jogador que conseguir pegar várias dúzias de ovos pode acertá-los na poedeira, que voará desesperada, soltando penas. Eggomania é disputado por um ou dois jogadores.

EM BUSCA DOS ANÉIS PERDIDOS
(Odyssey)

Jogo de estratégia que, além do cartucho, conta também com um tabuleiro e um mapa

plástico para o teclado. Na busca dos anéis o Senhor dos Anéis tem que passar pelas situações mais difíceis com paredes que se movem, cavernas de cristal, infernos e masmorras. Os jogadores atuam como um time para reaver os dez anéis e enfrentam ainda dragões, vampiros alados, orcas, etc. Para dois a cinco jogadores.

ENCOUNTER AT L-5
(Dynacom)

Uma colônia espacial está sendo atacada e o objetivo do jogador é destruir os invasores antes que eles consigam acabar com tudo. São 26 variações: as ímpares destinam-se a um jogador e as pares para dois. O botão vermelho do videojogo serve para atacar com raios os inimigos, através de quatro projetores. Cada vez que o herói do jogo for atingido, um dos projetores desaparecerá, o mesmo acontecendo se naves adversárias conseguirem pousar na colônia. A cada 800 pontos computados, o jogo entra em novo nível, até atingir o décimo terceiro.

ENDURO
(CCE, Cromax, Dynacom e Robby Game)

Atravessando os mais diversos terrenos – desde pistas de asfalto até desertos – e condições climáticas que variam da neblina da madrugada ao gelo, o participante deste Rally marcará pontos lutando contra o tempo. Terá de evitar também os retardatários e os carros menos velozes, tomando cuidado para não se embevecer com os momentos de pôr-do-sol e belas paisagens, e trombar. O joystick deve ser usado.

ENIGMA
(Dismac)
Consulte **AMIDAR**
(Cromax, Dynacom, Genus e Robby Game)

ESPECTRO
(Dismac)
Consulte **SPACE CAVERN**
(Cromax e Dynacom)

ESQUI NOS ALPES
(Odyssey)

Em três versões diferentes, o esqui chega às telas para um ou dois jogadores. Downhill é a primeira das competições deste cartucho. É a descida direta por um morro, e o esquiador que conseguir chegar ao final em menor tempo, sem bater nos obstáculos, vence a prova. A segunda versão é Slalom (ou descida sinuosa), em que os competidores devem passar entre os diversos postes coloridos do percurso sem tocá-los. Bater num poste redunda em perda de tempo muitas vezes fatal para o jogador. A última versão do cartucho é Giant-slalom, que segue, em linhas gerais, a segunda corrida, mas é bem mais longa e os postes encontram-se mais separados. Há ainda a possibilidade de combinar características das três partidas numa só.

ESQUIADOR
(Dismac)
Consulte **SKIING**
(Dynacom, Genus e Robby Game)

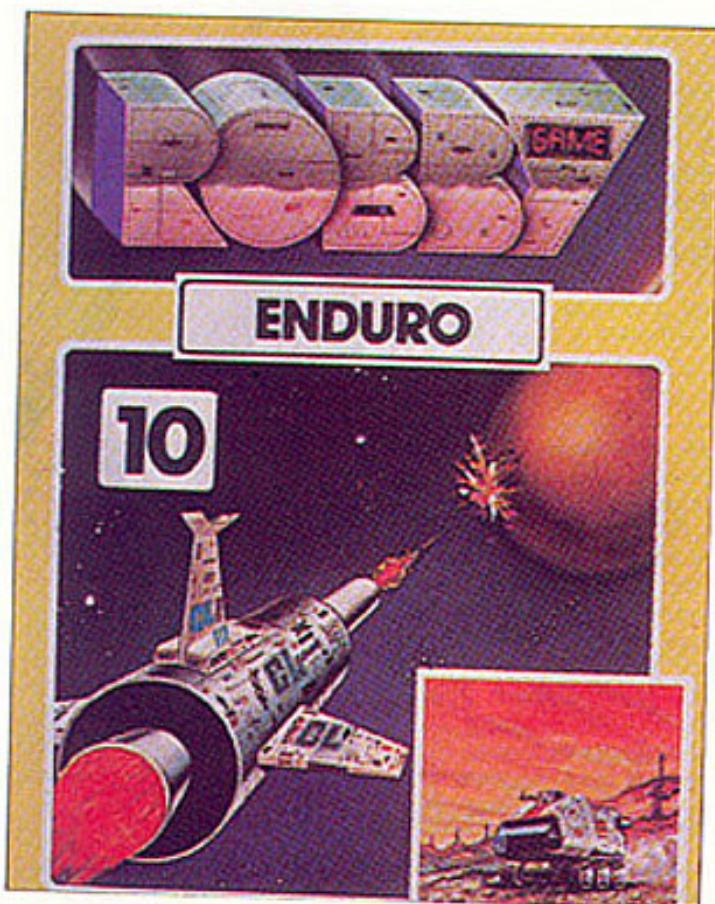
FANTASTIC VOYAGE
(Dynacom e Robby Game)

Um pequeno foguete miniaturizado passeia dentro do corpo humano. Entre os objetivos do jogador estão o comando da nave e o sistemático ataque aos micróbios, coágulos e anticorpos encontrados pelas veias, que se afunilam cada vez mais. Em cinco diferentes níveis, o coração será sempre ouvido, só parando se o jogador não conseguir livrar o organismo de seus diminutos inimigos. Fantastic Voyage deve ser disputado por um só jogador, munido de joystick.

FAST FOOD
(Dynacom)

O objetivo do jogador é controlar uma boca que pode – através do joystick – movimentar-se em todas as direções dentro do vídeo. Famélica, ela devorará tudo o que surgir – várias guloseimas voarão da extremidade esquerda do display em sua direção –, inclusive indigestos feijões gigantes que, se engolidos em número maior que seis, encerrarão o jogo. No decorrer da partida, a máquina avisará a quantas anda o peso do jogador e soltará indiscretos arrotos. Os pontos serão somados na direta proporção do número de guloseimas mastigadas. Para um ou dois jogadores.

FATHOM
(Robby Game)

Quando este jogo começa, você é um golfinho que precisa encontrar as três peças do tridente de Netuno e salvar sua filha sete vezes de uma prisão no fundo do mar. Logo no início, como um golfinho, você deve evitar os polvos e algas que podem custar-lhe pontos; em compensação deve tocar todos os cavalos marinhos que encontrar. Quando você toca todos os cavalos marinhos de um setor, poderá aparecer uma estrela do mar que você precisa tocar imediatamente. Neste momento, uma das peças do tridente aparece na

parte inferior do vídeo. Em determinado momento, surgirá na tela um símbolo de pássaro. Suba até a superfície da água e se transforme numa gaivota. Como gaivota evite os pássaros pretos e toque todas as nuvens rosas antes que elas fiquem cinzas, e quando surgir uma estrela vá até ela e surgirá mais um pedaço do tridente. Cada vez que montar um tridente as grades que aprisionam Neptina desaparecem. Faça isso 7 vezes.

FIRE FIGHTER
(Dynacom, Genus e Robby Game)

O jogador terá que manobrar um bombeiro com os mais diversos equipamentos de combate ao fogo, para salvar uma garota presa no alto de um edifício em chamas. Depois de enfrentar o incêndio com uma mangueira, o bombeiro regulará uma escada Magirus para chegar ao topo do prédio e resgatar a mocinha. Na missão salvamento deverá ser usado joystick.

FISHING DERBY
(Dynacom) ou
DESAFIO DE PESCADORES
(Dismac)

Esta pescaria, transplantada para o vídeo, poderá ser disputada por um ou dois competidores. Tomando cuidado com o tubarão, que pode comer os peixes já fisgados, os jogadores devem lançar a linha e movê-la até perto da boca do peixe, esperando que ele morda. Pelo grau de dificuldades, os peixes podem valer duas, quatro ou seis libras. Depois de fisgado, o peixe nadará em direção à superfície mas o jogador poderá trazê-lo mais rapidamente utilizando o botão vermelho do videojogo. A primeira versão – ou jogo um – é uma disputa contra a máquina; a segunda, contra um parceiro.

FLASH GORDON
(Dynacom e Robby Game)

A missão é levar a nave espacial de Flash Gordon a salvo até determinado ponto do espaço, depois de se defender de várias ondas de ataques de naves inimigas, de chuvas de meteoros e de salvar andróides perdidos. O cartucho destina-se a um só jogador, que deve usar o joystick.

FLIPERAMA
(Dismac)
Consulte **PINBALL**
(Dynacom e Robby Game)

FLIPERAMA
(Odyssey)

O fliperama na tela pode ser jogado por até quatro pessoas. O competidor lança a bola e vai controlando os flipers, acumulando pontos. Os valores dos bônus são variáveis e, quando atingidos, eles são computados automaticamente. Há vários graus de dificuldades e uma novidade: os flipers não são fixos, deslocam-se e permitem melhores ângulos de ataque.

FOOTBALL
(Dynacom)

Um goleiro, dois beques e um atacante, além do meio-de-campo, formam os times do cartucho. Os jogadores do meio se movem em conjunto, e os demais têm movimentos individualizados. Para os chutes ajusta-se o jogador por meio do manche do videojogo e do botão vermelho. Com a bola já em campo, o goleiro faz suas defesas comandado pela máquina, mas poderá, eventualmente, ser movido também pelo manche. Depois do intervalo, os jogadores mudam de campo, mas o juiz e os bandeirinhas continuam em suas posições, representados por duas linhas pretas na parte esquerda do vídeo. Os escanteios são cobrados nos cantos correspondentes e invariavelmente a bola sai em ângulo de 45 graus, só caindo quando o botão vermelho for desapertado. Jogo para um ou dois participantes.

FÓRMULA 1 — INTERLAGOS — CRYPTOLOGIC
(Odyssey)

Três jogos completam este cartucho. Fórmula 1 é uma corrida com o seguinte objetivo final: percorrer determinada distância no menor tempo possível sem bater nos carros que vêm de encontro ao controlado pelo jogador. Interlagos tem a mesma proposta, mas o circuito é pródigo em curvas, o que dificulta ultrapassar o adversário ou desenvolver altas velocidades. Já Cryptologic nada tem a ver com corridas. É um jogo onde palavras são codificadas e aparecem no vídeo sem qualquer sentido: aos jogadores cabe a decodificação e descoberta do significado original. Os dois primeiros jogos são para um ou dois competidores, e o terceiro não apresenta limites quanto ao número de jogadores.

FREEWAY
(Dynacom)

São oito versões da mesma proposta: guiar um frango por dez pistas paralelas onde correm aleatoriamente vários automóveis. O tempo máximo é de 2 minutos e 16 segundos e o jogador terá que fazer o frango percorrer todo o circuito o maior número de vezes possível. Cada faixa de trânsito tem sua velocidade constante nos jogos que vão de 1 a 4. Nas versões de 5 a 8, a velocidade dos veículos é variável, independendo da faixa. Há uma chave que controla a dificuldade do torneio: na posição A, jogará o frango no meio-fio cada vez que ele bater num carro. E, em B, apenas o empurrará para a pista contígua.

FROG BOG
(Intellivision)

No meio de uma lagoa, seu sapinho faminto tenta pegar os insetos que estão voando sobre ele. É necessário cuidado para não deixá-lo pular alto demais e cair da Vitória-régia, perdendo tempo precioso nadando até ela de novo. O cenário muda do dia para a noite, aumentando a dificuldade para ver os insetos. Para um ou dois joagdores.

FROGGER
(Cromax, Dynacom, Odyssey e Robby Game)

Um ou dois jogadores marcarão pontos salvando diversos sapos e uma rã dos automóveis de uma rua, de cobras, jacarés e tartarugas e da correnteza de um rio. O objetivo é levá-los para casa, partindo de uma calçada, enfrentando o trânsito, e depois saltando pelas costas dos jacarés e tartarugas, atravessando o rio. O jogador terá exatos 30 segundos para levar cada sapo ao lugar seguro, delimitado por quadrados azulados, e poderá, pelo caminho, ganhar pontos extras se surgir alguma mosca para alimentar o animal. A rã branca, se transportada a salvo, valerá um bônus para o competidor.

FROG'S AND FLIES
(Dynacom)

Para um ou dois jogadores que controlam o sapinho que deve pegar o maior número possível de moscas que sobrevoam o lago onde ele vive. Você pode controlar a altura do pulo para que o sapo não caia no lago, perdendo tempo nadando até a margem de novo.

FRONT LINE
(Rentacom)

Sua missão para este jogo é guiar um tanque. Ele deve atravessar florestas, campos e desertos lutando contra exércitos poderosos. Seu objetivo é alcançar a linha de frente do inimigo, enfrentando tropas de reconhecimento e tanques com fuzis e granadas para poder penetrar nas defesas e destruir o tanque forte do inimigo.

FROST BYTE
(Dynacom)

Um esquimó tem que construir seu iglu, pulando de

bloco em bloco de gêlo sem cair no rio e ainda escapando, enquanto pula, de gaivotas, caranguejos e de um urso polar (todos tentam impedi-lo de montar o seu iglu, que é onde ele fica a salvo de tudo). Quanto mais rápido ele conseguir terminar, mais pontos você faz. A cada vez que seu esquimó tem sucesso, o jogo começa de novo, mas as dificuldades vão aumentando.

FÚRIA ESPACIAL
(Splice Vision)

Sua nave deve enfrentar um batalhão de naves inimigas que se lançam contra você. Você deve atirar contra elas (e se desviar do ataque para que elas não o eliminem) o mais rápido possível, evitando que elas se unam e se transformem numa nave maior com maior poder para eliminar a sua nave. Quando você acaba com elas, passa para a fase de aterrissagem, onde pode descer sobre três tipos diferentes de nave-mãe, que lhe dão mais potência de ataque sobre o inimigo. Isto se repete indefinidamente até que suas cinco naves sejam eliminadas. Ao terminar, conta seus pontos.

FUTEBOL AMERICANO
(Odyssey)

Com jogadas ensaiadas e combinadas antes do jogo começar, como no jogo de verdade, você tem três minutos para atacar seu adversário usando essas jogadas enquanto ele tenta defender-se.

FUTEBOL (SOCCER)
(Intellivision)

Para dois jogadores, que controlam um time cada, para fazer o maior número de gols num jogo em dois tempos (com prorrogação quando há empate). Há escanteios, tiros de meta, tiros livres, mas não existem pênaltis.

FUTEBOL DE SALÃO — HÓQUEI
(Odyssey)

O futebol de salão no vídeo é jogado com dois times de cinco componentes cada. O controle manual do videojogo comanda os jogadores que se encontrarem mais próximos da bola e também o goleiro. Além de correr por todo o campo, os integrantes dos dois times podem cabecear a bola e, se a partida estiver difícil, cometer uma série de faltas (trombadas) ao mesmo tempo: com isso o juiz paralisa o jogo por tumulto na quadra. Em Hóquei, os participantes deslizam pelo campo tentando levar o disco até o gol adversário. O taco sempre aparecerá na mão do jogador que estiver mais próximo do disco e em caso de contato entre dois jogadores a partida é paralisada. Os dois jogos do cartucho podem ser disputados por um ou dois jogadores.

FUTEBOL ELETRONICO
(Odyssey)

Novamente, o futebol na tela. Sob a ação dos controles manuais, os jogadores têm trânsito por toda a área do campo, podem defender, segurar a bola e chutar. A contenda poderá ser levada a efeito por um ou dois jogadores e, se nenhum dos controles manuais for ativado, a máquina joga sozinha contra si mesma.

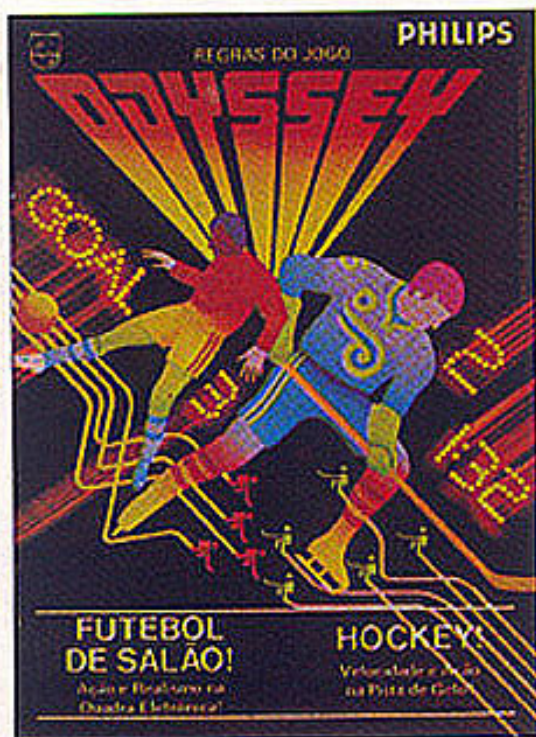
GALAXIAN
(Dynacom e Robby Game)

Um, ou dois jogadores, tem como missão abater o maior número possível das naves inimigas. Elas voam em faixas horizontais e, para atacar, mergulham na transversal. Além de atirar, os jogadores têm que evitar choques diretos com os discos voadores e seus tiros.

GANGSTER ALLEY
(Dynacom)

Num beco cinco bandidos mantêm como reféns uma mulher e uma criança. O objetivo do jogador é, além de somar pontos, prender os bandidos sem atingir os reféns. No vídeo, o herói estará armado com uma carabina e terá quatro coletes à prova de balas, que irá gradativamente perdendo na medida em que for sendo atingido. O chefe dos bandidos, Nitro Ed, é o primeiro que deve ser eliminado, já que está no alto de um prédio com uma bomba. Se ele a solta, acaba-se o jogo. Como o tiroteio é longo, a carabina está apta a funcionar inclusive no escuro, durante a noite, com uma luneta especial. A cada 5.000 pontos, o herói ganha um novo colete, até que totalize 4. O cartucho contém 4 versões da história: dois e quatro destinam-se a dois jogadores, um e três para somente um. Os graus 3 e 4 são mais simples e indicados para principiantes.

GOLF
(Dynacom)

Jogar golfe na tela apresenta as mesmas dificuldades que a partida verdadeira. O joystick controla o taco, que se move em 360 graus, e o botão vermelho do videojogo determina a força com que a bola será golpeada. Um ou dois jogadores deverão fazer os buracos no menor número de tacadas possível, procurando evitar árvores e charcos.

GOLFE
(Odyssey)

Uma partida de golfe de nove buracos deve ser jogada, por um ou dois participantes, com o menor número de tacadas possível. Cada jogador segue o percurso até que consiga encaçapar a bola, quando passa a vez para o adversário. Cada buraco se encontra num tipo de terreno, e em alguns as jogadas são dificílimas. Em todos eles, entretanto, há uma dificuldade comum: as árvores, que alteram o curso da bola ou a retêm. A partida pode ser jogada, também, contra a máquina, que reclama muito quando a bola vai parar no rough (terreno acidentado).

GOPHER
(Dynacom)

Neste jogo você é um agricultor que tenta lutar contra o tempo, tapando os buracos que as marmotas fazem, para que elas não consigam chegar à superfície e roubar as cenouras que você plantou com tanto amor.

GORF
(Cromax, Dynacom, Genus e Robby Game)

Em quatro missões diferentes, um jogador precisa rechaçar os vários ataques dos alienígenas Gorf. Sob pena de uma descarga na munição das cinco naves espaciais do jogador, os tiros terão que ser simplesmente certeiros. A primeira missão é defender a Terra dos ataques dos invasores, enquanto a segunda é destruir uma nave espacial com o canhão laser evitando, ao mesmo tempo, os atacantes. Na terceira o jogador terá que acertar por cinco vezes uma nave espacial que estará rodando em torno da Terra e despejando bombas. Finalmente, na quarta e última missão do mesmo cartucho o objetivo é atingir com um único e certeiro disparo o reator interno da nave inimiga, evitando os mísseis disparados por ela. A cada 10.000 pontos marcados pelo jogador uma nave espacial será somada à sua frota.

GRAND PRIX
(Dynacom e Robby Game) ou
MIL MILHAS
(Dismac)

Cinco corridas diferentes completam esse cartucho Grand Prix. Os carros podem acelerar, mudar de pista ou frear, mas o jogador terá que se manter atento a manchas de óleo que podem aparecer na pista e fazer o carro derrapar. Há também o perigo dos retardatários, que vez por outra surgem em baixa velocidade à frente do carro. O jogo é uma corrida contra o tempo e pode ser disputado por uma ou duas pessoas.

GUARDIAN
(Dynacom)

Você controla uma nave que deve impedir que os objetos lançados por uma nave inimiga caiam sobre a linha protetora dos planetas. À medida que o inimigo vai acertando os tiros, vão se abrindo buracos nas linhas protetoras e os planetas ficam mais vulneráveis e podem ser destruídos.

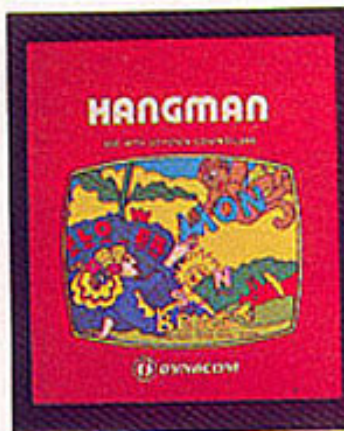
GUERRA DE NERVOS
(Odyssey)

Você tem seu exército de robôs armados com revólveres paralisantes e precisa capturar o general inimigo. Mas seu adversário também tem seu exército com as mesmas armas, querendo pegar o general. Cada vez que um raio paralisante funcionar e acertar um robô, a velocidade dos outros robôs aumenta.

GUERRA NA GALÁXIA
(Dismac)
Consulte STAR WARS
(Dynacom e Robby Game)

Se você conhece algum videogame que não foi incluído onde deveria estar, escreva para nós, indicando a falha.

H

HANG MAN
(Dynacom e Genus) ou
JOGO DA FORCA
(Robby Game)

É uma versão eletrônica do tradicional jogo da forca infantil. Através dele o jogador poderá testar os conhecimentos de inglês e ampliar o vocabulário, jogando contra o computador ou contra um parceiro. Cada palavra certa vale um ponto, mas os erros são cobrados com o aparecimento de mais um membro no boneco da forca.

HAPPY TRAILS
(Intellivision)

A diligência foi roubada e você tem que recuperar o dinheiro, através do Oeste. O bandido preto roubou a diligência, está fugindo a caminho das Terras Más e você vai segui-lo pelo labirinto. Não sem antes fazer o seu caminho, observar o labirinto e arrumar as trilhas, e ainda evitar os caminhos bloqueados e tomar cuidado com o bandido preto que pode atacá-lo. Você pode tornar-se xerife apanhando a estrela e só aí pode capturar o bandido. O objetivo é o maior número de pontos e conseguir recuperar todos os sacos de dinheiro e o ladrão. Para 1 ou 2 jogadores.

HAUNTED HOUSE
(Atari, Dynacom e Genus)

O objetivo primeiro do jogo é descobrir, numa velha casa mal-assombrada, os vários pedaços de uma arca dourada. Alguns dos quartos da casa podem ter as portas fechadas e, neste caso, será necessário encontrar também a chave. A luz é pouca (o bonequinho só tem um palito de fósforo) e os perigos, muitos: vampiros, fantasmas e aranhas. O jogo pode ser disputado em nove diferentes níveis de dificuldade e só permite que uma pessoa participe por vez.

A combinação perfeita entre a emoção e a tecnologia

ESCOLHA O MELHOR PARA O SEU VIDEO GAME,.
MAIS DE 300 TÍTULOS, COMPATÍVEIS COM O SISTEMA ATARI

Chegou a mais alta patente em videogame.

Onyx Junior. Uma verdadeira batalha de emoções.

Prepare-se. Dentro de sua própria casa, você vai perseguir e abater mísseis e tanques de guerra. Seus jatos escaparão por milímetros dos potentes canhões inimigos, planetas explodirão em chamas. Você vai conhecer, nas cores mais dramáticas, na maior nitidez, as sensações de uma verdadeira batalha.

Entregue-se. Você simplesmente não vai resistir a fantástica aventura que é ter um Onyx Junior.

O mais moderno, o mais completo videogame que você já viu (o único neste sistema que tem pause), com mais de 300 jogos diferentes: o Onyx Junior usa todos os cartuchos da Linha Atari®.

Apresente-se. A mais alta patente em videogame espera você para um encontro inesquecível.

MICRODIGITAL